

ファンタジーで使うことのできる呪文一覧表

心 変 pt	呪文の名	番号	呪文の効力	タイプ
1	HEALING 1	1	1-9pt 回復	E
2	HEALING 2	2	1-27pt	E
3	HEALING 3	3	1-57pt	E
1	HEALING 4	4	1-99pt	E
1	FIREFLASH 1	5	1-11pt 打撃	C A
2	FIREFLASH 2	6	1-30pt	C A
3	FIREFLASH 3	7	1-60pt	C A
4	FIREFLASH 4	8	1-100pt	C A
1	QUICKNESS 1	9	1-10% 増加	C P
2	QUICKNESS 2	10	1-30%	C P
3	QUICKNESS 3	11	1-60%	C P
4	QUICKNESS 4	12	1-100%	C P
1	STRENGTH 1	13	1-2pt 増加	C P
2	STRENGTH 2	14	1-1pt	C P
3	STRENGTH 3	15	1-7pt	C P
4	STRENGTH 4	16	1-11pt	C P
1	PROTECTION 1	17	+1pt 増加	C P
2	PROTECTION 2	18	+3pt	C P
3	PROTECTION 3	19	+6pt	C P
4	PROTECTION 4	20	+10pt	C P
1	CONFUSION 1	21	敵を混乱させ、 魔術を使う機会を失わせる。 (魔力の強い敵に有効。)	C A
2	CONFUSION 2	22		C A
3	CONFUSION 3	23		C A
4	CONFUSION 4	24		C A
1	WEAKNESS 1	25	敵の強さを奪い、 攻撃力をへらす。	C A
2	WEAKNESS 2	26		C A
3	WEAKNESS 3	27		C A
4	WEAKNESS 4	28		C A
1	BINDING 1	29	敵の動きを固定させる。 空を飛ぶモンスターや 形のない生き物に有効。	C A
2	BINDING 2	30		C A
3	BINDING 3	31		C A
4	BINDING 4	32		C A
1	MINDBLAST 1	33	1-5pt 打撃	C A
2	MINDBLAST 2	34	1-11pt	C A
3	MINDBLAST 3	35	1-41pt	C A
4	MINDBLAST 4	36	1-81pt	C A
1	FLAMBOLT 1	37	1-7pt 打撃	C A
2	FLAMBOLT 2	38	1-15pt	C A
3	FLAMBOLT 3	39	1-31pt	C A
4	FLAMBOLT 4	40	1-66pt	C A
1	CARM	41	敵に友情を感じさせ、戦意を奪う。	C A
2	SLEEP	42	敵を眠らせてしまう。	C A
3	TELEPORTATION	43	戦場から全員を別の場所に移す。	C A
4	RESURRECTION	44	死んだ味方を一人生き返らせる。	E
1	NINJA 2	45	本人を超人的な戦士に変身させる。	C P
2	FEAR	46	敵を恐れさせ、逃げ出させる。	C A
3	DISSOLVE	47	敵をやっつけてしまう。	C A
4	SUMMONS ELEMNT	48	土、火、水、風を呼び出す。	C P
1	DISPELL UNDEAD	49	ゾンビ、骸骨などを溶かす。	C A
2	NINJA 1	50	本人を超人的な戦士に変身させる。	C P
3	AWAKEN	51	眠っている仲間を起こす。	C A
4	MONSTER EVAL	52	その地域の敵のレベルを知る。	N WD
1	VISION	53	周囲数キロの視力を与えられる。	N W
2	TRANSPORATION	54	パーティを町から町へ移動させる。	N T

◆呪文のタイプは以下のとおりです。

E=場所制限なし、C P=戦闘・運動的、C A=戦闘・能動的、N WD=非戦闘・荒野か迷宮、
N W=非戦闘・荒野のみ、N T=非戦闘・町のみ

この 呪文表は、おなじみコピーしてからお使いになることをおすすめします。